

# FIRST LEGO LEAGUE Jr.

2018年2月11日(Sun) Japan Expo.

## ご挨拶

この度は、FIRST®LEGO®League Jr.(FLL Jr.)Japan Expo. にご来場いただきまして誠にありがとうございます。ごぞいます。

私ども NPO 法人青少年科学技術振興会 (FIRST Japan) は、日本の子どもたちに科学技術の楽しさ・面白さを体験してもらえよう、世界規模の国際ロボット競技会 (FLL) を 2004 年から開催しています。昨シーズンから日本で初開催した FLL Jr. ですが、今年は全国から 50 チーム以上ものご参加頂きました。今大会に向けて活動を行ってきた子どもたちの成果をどうぞお楽しみください。

## FIRST LEGO LEAGUE Jr.とは？

FIRST®LEGO®League Jr. は6~10才までの子どもたちに楽しくSTEM(ステム)教育を学んでもらうためのものです。STEMとはscience(科学)、technology(技術)、engineering(工学)、math(数学)のことを指しています。毎年、テーマは新しく面白いものが選ばれます。2~6人でチームを作り、動くレゴモデルとポスターを使って、調べたことや新しく発見したことを発表します。チームメンバーは FIRST®LEGO®League Jr. のコアバリューを学び、お互いに尊敬し、話し合いながらチームワークを育てていきます。

## 競技内容

2017 シーズンは「水」がテーマです。



毎日の生活で当たり前に使っている水。そんな水に焦点を当てるのが今年のFLL Jr.の活動です。「水」はどこから来るんだろう？どうやって自分の家まで来るのかな？使ったあとの水はどこに行くの？そんな水の旅(ジャーニー)について学び、より良い水の使い方と処理の方法を考えます。

## スケジュール

- 10:00-10:20 チーム受付(蔵前会館エントランス)
- 10:00-10:40 ブース設置(くらまえホール)
- 10:40-10:50 開会宣言(くらまえホール)
- 10:50-11:20 ブース審査時間
- 11:20-12:35 プレゼンテーション審査  
展示
- 12:35-13:10 ブース片付け
- 13:15-13:35 FLL Jr. Japan Expo. 特別講演(くらまえホール)
- 13:40-14:20 アワードセレモニー(くらまえホール)



## 会場案内

会場：東工大蔵前会館  
〒152-0033 東京都目黒区大岡山 2丁目 10-1

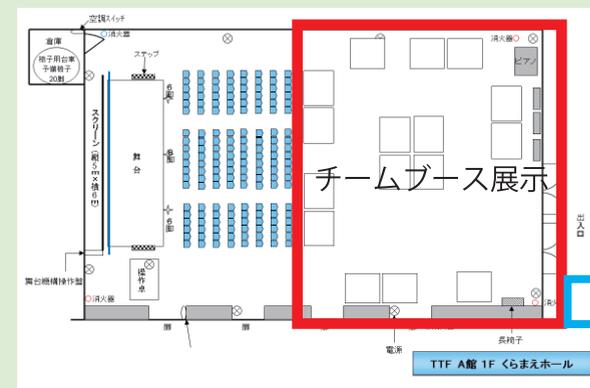
### 【大岡山駅からのアクセス】

- 1・正面改札を出て、ロータリー向かい側にある横断歩道を渡る。
  2. 東急ストアの前を右に曲がって直進。
  3. 左手に見える、エクセルシオールカフェの入っている建物。
- ※東京工業大学の正門の外です。



【FLL2017 JAPAN OPEN 同時開催】  
・2月11日(日)9時~17時  
・受付：70周年記念講堂  
(★マーク)

### 【FLL Jr.JAPAN Expo 会場】



東工大  
レゴ同好会  
展示

### 注意事項(必ずご確認ください)

- ★防火扉の前に物を置かないでください。
- ★ゴミは各自、ご自宅にお持ち帰りください。
- ★食べ物、飲み物などをこぼした際はスタッフにお声掛けください。清掃用具をお貸しいたします。
- ★関係のないフロアへの立ち入りはご遠慮ください。



NPO 法人青少年科学技術振興会 FIRST JAPAN  
ホームページ：http://firstjapan.jp E-mail: info@firstjapan.jp

〒227-0063 神奈川県川崎市青葉区榎が丘 1-6 第2森野ビル5F

FLL は 2003 年に初めて日本に上陸して以来、株式会社ロボット科学教育 crefus の支援により運営されています。



# FIRST®LEGO®League Jr. Challenge



## AQUA ADVENTURE<sup>SM</sup>

毎年、FIRST®LEGO®League Jr. では6歳から10歳の子供たちの創造力を喚起する新しくワクワクするようなチャレンジを提供しています。  
活動を通じて子供たちはSTEM学習の楽しさや、製品を作り出すエンジニアリングデザインにつながるスキルを学んでいきます。  
2017-18の「AQUA ADVENTURE (水のぼうけん)」チャレンジで、世界中のチームは以下の内容に取り組みました。

### EXPLORE (調査)

- 家庭や地域社会で水をどのように使っているか、水の循環の仕組みを学び、実際に水を使用する場面で起きている問題を発見しその解決策を考えよう。

### CREATE AND TEST (製作と実験)

- チームで選んだ水の使い方、水の旅(ジャーニー)、ジャーニーを改良する方法を示せるようにモデルをデザインし、組み立て、プログラムを作ってテストしよう。
- モデルには、インスパイアモデル(ウォーターポンプ)を必ず取り入れてください。またWeDo 2.0、WeDoを使い、モーターパーツを最低ひとつ動かせるように、プログラムしてください。

### SHARE (共有)

- チームで学んだことをエキスポで他の人と共有しよう。  
チームの発表やチームのモデル、ショウ・ミー・ポスターを家族や友達、来場者に披露して、学んだことを伝えよう。

